

1. Czy spółka planuje w najbliższych 12 m-cach emisję akcji?

Na dzień udzielenia niniejszej odpowiedzi Spółka nie prowadzi prac ani nie posiada planów dotyczących przeprowadzenia emisji akcji w okresie najbliższych 12 miesięcy. Jednocześnie Spółka na bieżąco analizuje dostępne możliwości finansowania swojej działalności i rozwoju, dostosowując decyzje do aktualnej sytuacji rynkowej oraz potrzeb biznesowych.

2. Jakie spółka ma plany na najbliższe 2 lata. Co chce osiągnąć i przy jakich działaniach?

Na obecnym etapie jednym z najważniejszych celów Spółki jest doprowadzenie do wydania gry DRIFT ISLAND na platformach konsolowych. Szczegółowe plany dotyczące kolejnych projektów i działań rozwojowych będą komunikowane zgodnie z obowiązującymi przepisami.

3. Strona internetowa spółki nie jest już aktualizowana ponad 2 lata. Zawiera treści nieaktualne oraz brak jakichkolwiek aktywności. Jaki spółka ma pomysł na stronę internetową? Strona internetowa to przecież "żywa" wizytówka firmy.

Spółka dostrzega potrzebę aktualizacji swojej strony internetowej oraz znaczenie tego kanału komunikacji dla akcjonariuszy, partnerów biznesowych i społeczności graczy. W związku z tym planowane jest przeprowadzenie prac aktualizacyjnych w najbliższych miesiącach, obejmujących odświeżenie prezentowanych treści oraz dostosowanie strony do bieżącej działalności Spółki. Celem tych działań jest zapewnienie bardziej aktualnego i przejrzystego źródła informacji o Spółce oraz realizowanych przez nią projektach.

4. Dlaczego została praktycznie porzucona gra Car Mechanic Simulator Racing dostępna na smartfony? Ostatnia aktualizacja miała miejsce w listopadzie 2025. Gra ma ponad 1 mln pobrań oraz ocenę 4.6. Brak nowości w grze, nowych sposobów monetyzacji. Dzięki reklamom oglądanym przez graczy spółka mogłaby mieć dodatkowy dochód. Brak też w ostatnich raportach kwartalnych/rocznych informacji na temat przychodów wygenerowanych przez grę

CMSR.

Jeszcze przed startem gry w mediach była wielka euforia z racji premiery nowego tytułu ze studia ECC m.in. wywiad z prezesem na stronie Parkiet.pl

Car Mechanic Simulator Racing jest projektem, którego rozwój rozpoczął się i był realizowany kilka lat temu. W trakcie jego funkcjonowania Spółka analizowała

możliwości dalszego rozwoju i skalowania projektu, w tym wdrażania nowych funkcjonalności oraz działań monetizacyjnych. Przeprowadzone analizy oraz doświadczenia z podejmowanych wcześniej działań wskazywały jednak, że dalsze istotne optymalizacje wymagałyby poniesienia znaczących nakładów finansowych, przy jednoczesnym braku gwarancji osiągnięcia satysfakcjonującego zwrotu z inwestycji.

Należy również podkreślić, że rynek gier mobilnych charakteryzuje się bardzo wysoką konkurencyjnością oraz rosnącymi kosztami pozyskania i utrzymania użytkowników. W obecnej sytuacji Zarząd koncentruje zasoby Spółki na projektach, które w jego ocenie posiadają większy potencjał biznesowy i są lepiej dopasowane do aktualnej strategii rozwoju Spółki.

Jednocześnie Spółka nie wyklucza powrotu do działań na rynku gier mobilnych w przyszłości, jeśli pojawią się ku temu odpowiednie możliwości biznesowe i rynkowe.

5. Kto w spółce tworzy raporty kwartalne/roczne? Cały czas jest w raportach jedno i to samo, metoda kopiuj/wklej. Nic ciekawego spółka nie przekazuje akcjonariuszom, jeśli chodzi o treść. Kiedy można oczekiwać w zupełnie nowej odsłonie raportu spółki?

Za przygotowanie raportów okresowych odpowiedzialny jest Zarząd Spółki, który zapewnia ich zgodność z obowiązującymi przepisami prawa oraz wymogami informacyjnymi rynku kapitałowego. W proces przygotowania raportów mogą być również zaangażowane odpowiednie osoby z zespołu Spółki oraz w razie potrzeby, podmioty wspierające w zakresie sprawozdawczości.

Raporty okresowe prezentują rzeczywiste działania i postęp prac Spółki w danym okresie. W przypadku projektów realizowanych przez niewielkie zespoły deweloperskie oraz w dłuższych cyklach produkcyjnych, zakres zmian pomiędzy poszczególnymi okresami sprawozdawczymi może być ograniczony, co wpływa na powtarzalność części informacji.

6. Jeszcze w ubiegłym roku w raportach kwartalnych, m.in w raporcie za drugi kwartał 2025, spółka podawała informacje że prowadzi rozmowy z podmiotami zewnętrznymi w tym z partnerami zagranicznymi na temat wydania kilku niskobudżetowych projektów gier w celu optymalizacji ryzyka portfela. W kolejnych raportach informacja ta zniknęła. Co się stało? Na jakim etapie rozmowy się zakończyły i co było ich powodem?

Spółka prowadziła i nadal prowadzi rozmowy z potencjalnymi partnerami zewnętrznymi dotyczące współpracy przy wydaniu wybranych projektów o niższym budżecie produkcyjnym.

Brak bardziej szczegółowych informacji w kolejnych raportach wynikał z faktu, że część rozmów miała charakter wstępny lub nie doprowadziła do zawarcia wiążących porozumień o istotnym znaczeniu dla Spółki, co ograniczało zasadność ich szczegółowego raportowania zgodnie z obowiązującymi zasadami informacji giełdowej.

7. Kiedy zostaną dopuszczone do obrotu akcje z serii K? Wg komunikatu z GPW miały zostać dopuszczone 21.04.2026 po spełnieniu odpowiednich warunków. Jednak z uzyskanych informacji od osoby trzeciej nie można tymi akcjami jeszcze handlować. Proszę o wyjaśnienie lub sprostowanie mojej informacji.

Spółka wskazuje, że dopuszczenie oraz wprowadzenie akcji do obrotu na alternatywnym systemie obrotu odbywa się w oparciu o procedury prowadzone przez właściwe instytucje rynku kapitałowego, w tym w szczególności GPW oraz Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych (KDPW), i jest uzależnione od spełnienia wymaganych warunków formalnych oraz zakończenia odpowiednich procesów rejestracyjnych.

Na dzień udzielenia niniejszej odpowiedzi Spółka nie posiada informacji wskazujących na występowanie nieprawidłowości w tym procesie ani na okoliczności, które mogłyby uniemożliwiać jego realizację. Jednocześnie Spółka nie otrzymała od podmiotów uczestniczących w emisji informacji potwierdzających możliwość występowania ograniczeń w obrocie tymi akcjami po ich dopuszczeniu i rejestracji.

Spółka rekomenduje opieranie się w zakresie statusu dopuszczenia i rozpoczęcia obrotu wyłącznie na oficjalnych komunikatach GPW oraz KDPW, które stanowią wiążące źródło informacji w tym zakresie.

8. Kiedy media społecznościowe spółki zostaną rozwinięte o systematyczne udostępnianie materiałów/informacji na temat najnowszego projektu jakim jest DRIFTISLAND? Ostatnia publikacja na Facebooku gdzie społeczność posiada 66 tyś obserwujących była 19 lutego 2026r., portal X 9 maja 2025. Brak podejmowania prób zdobywania nowych graczy czy obserwujących.

Spółka wskazuje, że obecnie działania komunikacyjne koncentrują się przede wszystkim na finalizacji prac developerskich nad projektem DRIFT ISLAND. Równolegle prowadzone są aktywności skierowane do najbardziej zaangażowanej części społeczności, w szczególności poprzez kanał Discord, który umożliwia bezpośrednią komunikację z graczami oraz bieżące zbieranie informacji zwrotnej.

Na obecnym etapie Spółka ocenia, że kluczowym elementem wpływającym na odbiór projektu są m.in. opinie użytkowników oraz ogólne oceny produktu, dlatego priorytetem pozostają działania związane z jego dalszą poprawą i dopracowaniem.

Spółka zakłada intensyfikację działań komunikacyjnych w mediach społecznościowych w momencie osiągnięcia odpowiedniego poziomu jakości i stabilności produktu, co pozwoli na skuteczniejsze prowadzenie szerokiej komunikacji marketingowej oraz budowanie bazy nowych użytkowników.

9. Czy spółka próbowała dotrzeć do uzyskania informacji kto odkupił ponad 20% akcji od PLAYWAY w ramach ABB?

Spółka nie posiada narzędzi ani podstaw prawnych do ustalania tożsamości inwestorów uczestniczących w transakcjach typu ABB, w szczególności w zakresie nabywców akcji na rynku wtórnym. Transakcje tego typu realizowane są pomiędzy dotychczasowymi akcjonariuszami a inwestorami instytucjonalnymi za pośrednictwem podmiotów organizujących proces sprzedaży, a ich struktura właścicielska nie jest ujawniana Spółce.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami rynku kapitałowego, obowiązek informacyjny dotyczący przekroczenia określonych progów udziału w akcjonariacie spoczywa na akcjonariuszach. W przypadku osiągnięcia lub przekroczenia ustawowych progów, akcjonariusz zobowiązany jest do przekazania stosownej informacji Spółce oraz do jej publikacji zgodnie z obowiązującymi regulacjami.

10. DRIFTCE flagowy produkt. Brak aktualizacji/aktualizacji od blisko 2 lat. W raportach od blisko roku można wyczytać ze spółka prowadzi rozmowy z 505 w celu porozumienia odnośnie rozwijania w dalszym ciągu projektu. W czym tkwi problem ze takie porozumienie nadal nie zostało zawarte? Dlaczego spółka nie jest w stanie sama zdecydować i z własnej inicjatywy uaktualnić grę? Kogo może spółka potrzebować do pomocy, aby rozmowy z 505 zakończyły się sukcesem?

Spółka wskazuje, że zakres możliwości dalszego rozwoju i aktualizacji gry DRIFT CE jest uwarunkowany zapisami umownymi oraz ustaleniami z wydawcą, w tym w szczególności z 505 Games. W związku z tym wszelkie działania dotyczące dalszego rozwoju projektu wymagają uzgodnień pomiędzy stronami.

Zarząd prowadził rozmowy z partnerem w zakresie potencjalnych kierunków dalszej współpracy, jednak na obecnym etapie Spółka nie widzi przestrzeni biznesowej uzasadniającej aktywne kontynuowanie rozwoju tego projektu w dotychczasowej formule.

Spółka koncentruje swoje zasoby na innych projektach o wyższym priorytecie strategicznym, które w ocenie Zarządu mają większy potencjał rozwoju i zwrotu z inwestycji.

11. W przypadku dogadania się z 505, jesteście gotowi, aby zaktualizować DRIFTCE i monitorować później sytuację w kwestiach technicznych na bieżąco?

Na obecnym etapie główne zasoby deweloperskie Spółki są skoncentrowane na realizacji projektu DRIFT ISLAND, który stanowi aktualny priorytet produkcyjny i strategiczny.

Ewentualne decyzje dotyczące dalszego rozwoju i wsparcia dla projektu DRIFT CE, w tym jego aktualizacji oraz utrzymania technicznego, będą uzależnione od warunków ewentualnych ustaleń z partnerem oraz analizy dostępnych zasobów produkcyjnych i priorytetów Spółki w danym momencie.

12. Jakie dodatki są przygotowane w przypadku porozumienia z 505 w sprawie aktualizacji DRIFTCE?

Na obecnym etapie główne zasoby deweloperskie Spółki są skoncentrowane na realizacji projektu DRIFT ISLAND, który stanowi aktualny priorytet produkcyjny i strategiczny.

Ewentualne decyzje dotyczące dalszego rozwoju i wsparcia dla projektu DRIFT CE, w tym jego aktualizacji oraz utrzymania technicznego, będą uzależnione od warunków ewentualnych ustaleń z partnerem oraz analizy dostępnych zasobów produkcyjnych i priorytetów Spółki w danym momencie.

13. GEARSHIFT - z iloma podmiotami trwały rozmowy nad komercjalizacją silnika i dlaczego zakończyły się negatywnie? Stworzenie silnika miało stworzyć dodatkowy dochód dla spółki, którego obecnie nie ma. Raporty sprzed kilku lat oraz wywiady z prezesem wskazywały na mocną komercjalizację silnika.

Spółka prowadziła zaawansowane rozmowy z jednym podmiotem w zakresie potencjalnej komercjalizacji silnika GEARSHIFT, a także kilka wstępnych rozmów o mniejszym stopniu zaawansowania z innymi zainteresowanymi stronami. Ostatecznie nie doprowadziły one do zawarcia wiążących porozumień.

14. Jak spółka chce zachować ciągłą płynność, jeśli chodzi o "żywą" gotówkę na koncie bankowym? Wg raportu z dn. 15.05.2026 na koncie jest tylko ~ 35 tys. zł Stan gotówki z kwartału na kwartał maleje od momentu emisji akcji.

Sytuacja finansowa Spółki, w tym poziom środków pieniężnych oraz ich zmiany w czasie, jest każdorazowo prezentowana w raportach okresowych publikowanych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz standardami sprawozdawczości finansowej.

Spółka na bieżąco monitoruje swoją sytuację płynnościową i dostosowuje strukturę kosztów oraz kierunki wydatkowania środków do aktualnych możliwości finansowych.

15. W momencie wydania pełnej wersji DRIFTISLAND na PC czy konsole, spółka posiada już jakieś podpisane porozumienia z podmiotami, które będą reklamować produkt lub sprzedawać go w pakiecie z własnym produktem na platformie STEAM ?

Na dzień udzielenia niniejszej odpowiedzi Spółka prowadzi działania w zakresie dystrybucji i promocji gry DRIFT ISLAND w modelach partnerskich, w tym w ramach tzw. pakietów promocyjnych na platformach sprzedażowych, takich jak Steam.

Spółka zakłada kontynuację oraz rozwój tego typu działań również w odniesieniu do wersji konsolowych, jednak szczegółowe warunki ewentualnych porozumień handlowych będą uzależnione od bieżących negocjacji z partnerami oraz strategii wydawniczej w momencie premiery produktu.

16. Jakie będą działania spółki przed i po premierze DRIFTISLAND? Głównie chodzi o marketing oraz życiodajność gry.

Spółka zakłada prowadzenie działań marketingowych, przy czym ich intensywność i skala będą dostosowane do budżetu oraz potencjału biznesowego projektu. Jednym z kluczowych kierunków działań jest współpraca z twórcami internetowymi (content creatorami), która stanowi istotny element strategii promocji gier Spółki.

Jednocześnie Zarząd wskazuje, że koszty współpracy z influencerami i twórcami treści w ostatnich latach znacząco wzrosły, co powoduje konieczność każdorazowej oceny efektywności takich działań pod kątem ich opłacalności. W związku z tym decyzje o skali i zakresie współprac marketingowych podejmowane są indywidualnie, w oparciu o analizę zwrotu z inwestycji.

Spółka planuje kontynuację działań wspierających produkt w zależności od jego wyników rynkowych oraz uzasadnienia biznesowego dalszych inwestycji w rozwój i promocję projektu.

17. Czy spółka ma możliwość zaproszenia graczy posiadający DRIFTCE do pobrania DRIFTISLAND na preferencyjnych warunkach?

Spółka ma możliwość korzystania z mechanizmów jakie udostępnia Steam. W ich ramach spółka oferuje zniżki graczom, którzy nabyli grę DRIFT CE.

18. Jak spółka zamierza powalczyć o większą liczbę opinii najlepiej pozytywnych swoich produkcji? DRIFTISLAND obecnie posiada 86 opinii na ponad 14 tys. pobrań. Jest to wynik miażdżąco poniżej oczekiwań.

Spółka wskazuje, że podstawowym czynnikiem wpływającym na liczbę oraz jakość opinii użytkowników jest ogólny odbiór produktu, determinowany przede wszystkim jego jakością, stabilnością oraz poziomem dopracowania. W związku z tym działania Spółki w pierwszej kolejności koncentrują się na dalszym rozwoju i optymalizacji gry DRIFT ISLAND.

19. Czy spółka planuje w swoich grach lokowanie produktów/reklam usług osób lub firm, co może przyczynić się do dodatkowych przychodów? Jeśli tak, to jak zatem zainteresowane podmioty taka współpracą mogą się zgłosić do spółki?

Spółka wskazuje, że w przeszłości podejmowała próby realizacji działań związanych z lokowaniem produktów oraz współpracami reklamowymi w swoich projektach. Dotychczasowe doświadczenia pokazały jednak, że tego typu modele monetyzacji nie zawsze zapewniają oczekiwany poziom efektywności ekonomicznej w kontekście skali produkcji Spółki.

Jednocześnie Spółka nie wyklucza podejmowania tego typu współprac w przyszłości, jeżeli pojawią się odpowiednie warunki biznesowe oraz partnerzy zainteresowani taką formą promocji. Każdy potencjalny projekt tego typu jest analizowany indywidualnie pod kątem jego opłacalności i dopasowania do aktualnej strategii Spółki.

W przypadku zainteresowania współpracą, Spółka pozostaje otwarta na kontakt poprzez oficjalne kanały komunikacji wskazane na stronie internetowej Spółki.

20. Kiedy można się spodziewać roadmapy do DRIFTISLAND identycznej jak mieliśmy to przy DRIFTCE?

Na obecnym etapie prace zespołu deweloperskiego koncentrują się na dopracowaniu i optymalizacji gry DRIFT ISLAND, w szczególności w zakresie jakości rozgrywki oraz stabilności produktu.

Spółka podchodzi ostrożnie do publikowania szczegółowych harmonogramów dalszego rozwoju, ponieważ doświadczenia z wcześniejszych projektów pokazują, że precyzyjne deklarowanie terminów i zakresu przyszłych funkcjonalności wiąże się z istotnym ryzykiem operacyjnym.

Ewentualna publikacja roadmapy uzależniona będzie od osiągnięcia odpowiedniego poziomu stabilności produktu oraz gotowości do wiarygodnego przedstawienia dalszych kierunków jego rozwoju.

21. Ile osób obecnie pracuje przy projekcie DRIFTISLAND?

5

22. Co było powodem nieopublikowania gry CarZombies ? Spółka przez tę decyzję straciła 100 tys. zł. To jest bardzo dużo jak tak małą spółkę. Dlaczego tak się stało skoro projekt był całkowicie gotowy?

Spółka wskazuje, że CarZombies nie był projektem realizowanym w modelu własnej produkcji, lecz grą tworzoną na zlecenie podmiotu zewnętrznego. W związku z tym zarówno finansowanie projektu, jak i decyzje dotyczące jego dalszego rozwoju oraz publikacji leżały po stronie zlecającego.

Gra została udostępniona w formule testowej w celu weryfikacji jej wyników rynkowych oraz parametrów monetyzacyjnych, co jest standardową praktyką na rynku gier mobilnych. Przeprowadzone testy nie wykazały satysfakcjonującego poziomu wskaźników komercyjnych, w związku z czym podmiot zlecający podjął decyzję o niekontynuowaniu dalszych inwestycji w projekt.

Spółka nie poniosła straty z tytułu tego projektu, ponieważ przychody i koszty związane z jego realizacją były rozliczane w ramach zawartej umowy i pozostawały na porównywalnym poziomie.

23. Czy spółka prowadzi rozmowy na temat współpracy z innymi developerami przy przyszłych produkcjach o niskim budżecie nakładu?

Spółka prowadzi rozmowy zarówno z niezależnymi deweloperami, jak i wydawcami w zakresie potencjalnej współpracy przy realizacji projektów o niższym budżecie produkcyjnym. Celem tych działań jest dywersyfikacja portfela projektów oraz optymalizacja ryzyka związanego z produkcją gier.

Ewentualne decyzje o podjęciu współpracy są każdorazowo uzależnione od oceny potencjału komercyjnego danego projektu oraz jego dopasowania do aktualnej strategii Spółki.

24. Jaki był powód przerwania nagrywania co miesięcznych videonewsletterów w ubiegłym roku ? Nie było w tej sprawie oficjalnej informacji aby coś takiego miało nastąpić.

Spółka wskazuje, że głównym powodem ograniczenia częstotliwości publikacji materiałów w formie videonewsletterów było skoncentrowanie zasobów zespołu oraz Zarządu na bieżących pracach deweloperskich, w szczególności nad kluczowymi projektami produkcyjnymi.

Jednocześnie Spółka podkreśla, że aktualna sytuacja operacyjna oraz postępy prac są prezentowane akcjonariuszom w raportach okresowych publikowanych zgodnie z obowiązującymi przepisami.

W przypadku wystarczającego zainteresowania ze strony inwestorów oraz społeczności, Spółka rozważy przywrócenie tej formy komunikacji w przyszłości, w zakresie adekwatnym do dostępnych zasobów organizacyjnych.

25. Jaki był powód zakończenia współpracy z Łukaszem Tasiemskim? Dlaczego nie ma go już przy projekcie DRIFTISLAND? Stał się bardzo popularny i ma własny program na TVN Turbo, a tymczasem nie ma go już w spółce, co mogło znacząco poprawić rozgłos firmy np. poprzez umieszczenie logo ECC na koszulce P. ŁUKASZA.

Spółka wskazuje, że współpraca ta była związana z określonym etapem prac deweloperskich nad projektem, który został już zakończony. Wraz z przejściem produkcji do kolejnych faz, zakres zaangażowania poszczególnych współpracowników i partnerów ulegał naturalnej zmianie.

Spółka podkreśla, że wszelkie działania marketingowe i wizerunkowe, w tym współpracy z osobami publicznymi, są każdorazowo oceniane pod kątem ich efektywności biznesowej oraz potencjalnego zwrotu z inwestycji.

26. CMSR wersja na Nintendo Switch. Zero informacji na temat sprzedaży w tym kanale. Dlaczego nie podawano nigdy żadnych informacji?

Spółka wskazuje, że informacje dotyczące przychodów, są ujmowane w raportach finansowych zgodnie z obowiązującymi standardami sprawozdawczości. Zakres publikowanych danych finansowych jest dostosowany do wymogów regulacyjnych oraz przyjętej polityki informacyjnej Spółki.

27. CMSR - posiada spółka może jakiś plan na rozwój tej mobilnej gry w wersji free to play aby dodać jakieś płatne dodatki ?

Car Mechanic Simulator Racing jest projektem, którego rozwój rozpoczął się i był realizowany kilka lat temu. W trakcie jego funkcjonowania Spółka analizowała możliwości dalszego rozwoju i skalowania projektu, w tym wdrażania nowych

funkcjonalności oraz działań monetyzacyjnych. Przeprowadzone analizy oraz doświadczenia z podejmowanych wcześniej działań wskazywały jednak, że dalsze istotne optymalizacje wymagałyby poniesienia znaczących nakładów finansowych, przy jednoczesnym braku gwarancji osiągnięcia satysfakcjonującego zwrotu z inwestycji.

Należy również podkreślić, że rynek gier mobilnych charakteryzuje się bardzo wysoką konkurencyjnością oraz rosnącymi kosztami pozyskania i utrzymania użytkowników. W obecnej sytuacji Zarząd koncentruje zasoby Spółki na projektach, które w jego ocenie posiadają większy potencjał biznesowy i są lepiej dopasowane do aktualnej strategii rozwoju Spółki.

Jednocześnie Spółka nie wyklucza powrotu do działań na rynku gier mobilnych w przyszłości, jeśli pojawią się ku temu odpowiednie możliwości biznesowe i rynkowe.

28. Jak ocenia zarząd spółki obecny stan kursu akcji poniżej 20 gr ? Co można powiedzieć akcjonariuszom, którzy kupili akcje jeszcze kilka lat temu przed premierą DRIFT21/DRIFTCE powyżej 2zł, a nawet 3 zł? Kiedy można spodziewać się lepszych wyników kwartalnych oraz potencjalnego wzrostu kursu akcji ?

Zarząd Spółki z uwagi na fakt, iż poziomu kursu akcji, który kształtowany jest przez rynek oraz czynniki pozostające poza bezpośrednim wpływem Spółki, nie odnosi się ani nie komentuje jego poziomu. Kurs akcji ustalany jest przez rynek i akcjonariuszy Spółki.

W odniesieniu do wyników finansowych Spółka wskazuje, że są one uzależnione od cykli produkcyjnych oraz komercyjnego sukcesu poszczególnych projektów. Rynek gier komputerowych charakteryzuje się wysoką zmiennością oraz nieprzewidywalnością, co wpływa zarówno na wyniki poszczególnych okresów, jak i na odbiór projektów przez rynek kapitałowy.

Spółka koncentruje swoje działania na realizacji bieżących projektów oraz budowaniu ich potencjału sprzedażowego, natomiast wszelkie prognozy dotyczące przyszłych wyników pozostają uzależnione od czynników rynkowych oraz efektów komercyjnych tych projektów.